

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平11-197359

(43)公開日 平成11年(1999)7月27日

(51)Int.Cl.⁶

A 6 3 F 9/22

識別記号

9/24

F I

A 6 3 F 9/22

F

C

H

Z

9/24

審査請求 未請求 請求項の数 3 OL (全 6 頁)

(21)出願番号

特開平10-4275

(22)出願日

平成10年(1998)1月12日

(71)出願人 592044813

株式会社エニックス

東京都渋谷区代々木4丁目31番8号

(72)発明者 山岸 功典

東京都渋谷区代々木4丁目31番8号 株式

会社エニックス内

(72)発明者 浅沼 裕

東京都世田谷区喜多見5-8-4

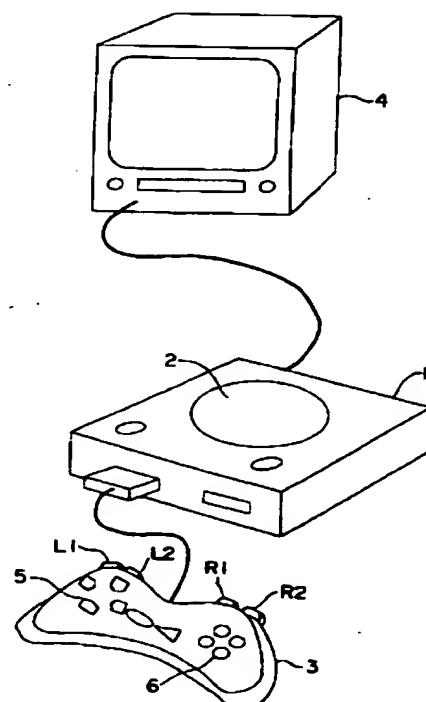
(74)代理人 弁理士 遠山 勉 (外1名)

(54)【発明の名称】 ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体

(57)【要約】

【課題】 リアルタイム形式のロールプレイングゲームにおいて、作戦指示入力を行うキャラクタの指定を容易にする。

【解決手段】 プレイヤキャラクタと敵キャラクタを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとに相互に攻撃等を行わせるビデオゲーム装置において、前記プレイヤキャラクタへの入力指定のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクタを予め振り分ける振分手段を備えた。



【特許請求の範囲】

【請求項1】プレイヤキャラクタと敵キャラクタを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとに相互に攻撃等を行わせるビデオゲーム装置において、前記プレイヤキャラクタへの入力指定のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクタを予め振り分ける振分手段を備えたビデオゲーム装置。

【請求項2】前記振分手段により認識された前記プレイヤキャラクタを移動表示する移動表示手段と、

前記プレイヤキャラクタと前記敵キャラクタとの攻撃の間合いを判定する距離判定手段と、

前記距離判定手段で前記間合い以内にあると判定された状態で前記プレイヤキャラクタへ前記敵キャラクタとの戦闘の指示を行う戦闘指示手段と、

前記戦闘指示手段により指示された戦闘を前記表示手段に表示する戦闘表示手段とを備えた請求項1記載のビデオゲーム装置。

【請求項3】プレイヤキャラクタと敵キャラクタを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとに相互に攻撃等を行わせるプログラムを格納した記録媒体において、前記プレイヤキャラクタへの入力認識のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクタを予め振り分ける振分ステップを備えたプログラムを格納した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ビデオゲーム、特にロールプレイングゲームのリアルタイムで行う戦闘に適用して有効な技術に関する。

【0002】この種のロールプレイングゲームでは、プレイヤキャラクタおよび敵キャラクタが移動し、攻撃可能な間合いになった状態で戦闘開始になるが、この状態でプレイヤキャラクタを戦わせるために作戦を入力するものが一般的であった。

【0003】ここで作戦とは、たとえば敵キャラクタと攻撃可能な距離になったプレイヤキャラクタに攻撃、防御、アイテム使用等を指定する等を意味する。一般的なロールプレイングゲームでは、ターンと呼ばれるプレイヤの作戦の入力順序があらかじめ決められており、このターンの間にプレイヤキャラクタおよびその味方キャラクタに作戦の指示をコントローラを通じて入力させるものが知られている。

【0004】このとき、複数の味方キャラクタのどのキャラクタに対して作戦指示を行うかは、味方キャラクタのすばやさのパラメータの大きい順、またはあらかじめプレイヤが設定した順番で行うものが知られていた。

【0005】一方、最近では、戦闘モード中に任意の味

方キャラクタを指定して作戦指示入力を行うリアルタイム形式のロールプレイングゲームも考えられている。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記リアルタイム形式のロールプレイングゲームの場合、複数のプレイヤキャラクタと敵キャラクタが表示画面上で移動を始めると、プレイヤキャラクタと敵キャラクタが入り乱れて表示されてしまい、作戦指示の入力がどのキャラクタに対するものか判別が困難となることもあった。

【0007】本発明はこのような点に鑑みなされたものであり、ロールプレイングゲームにおけるリアルタイムで行う戦闘の作戦指示入力時の操作性を高める技術を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】本発明の第1の手段は、プレイヤキャラクタと敵キャラクタを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとに相互に攻撃等を行わせるビデオゲーム装置において、前記プレイヤキャラクタへの入力指定のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクタを予め振り分ける振分手段を備えたビデオゲーム装置である。

【0009】プレイヤキャラクタとは、プレイヤが操作するキャラクタを指し、複数のプレイヤキャラクタによりパーティを構成している。また敵キャラクタとはプレイヤキャラクタと戦うキャラクタを意味する。表示手段とは、たとえば、CRT、液晶表示装置等のディスプレイ装置であり、入力手段とは、コントローラ、キーボード等を意味する。攻撃等とは、相手パーティを全滅させるために行う剣や魔法による攻撃、相手の攻撃に対する防御、相手の攻撃によるダメージの回復等を指す。プレイヤキャラクタへの入力指定とは、複数のプレイヤキャラクタのうち特定の一体に入力するための指定を意味する。プレイヤキャラクタを予め振り分けるとは、入力装置に設けられた複数のボタンまたはキーの1つずつにプレイヤキャラクタを一体毎に割り付けておくことを意味する。

【0010】すなわち、表示画面上に複数の敵キャラクタと味方キャラクタとが入り乱れて動的に表示されている場合でも、プレイヤが希望する任意の味方キャラクタに対して的確に作戦指示入力が可能となり、リアルタイム戦闘形式のロールプレイングゲームの操作性を大幅に向上させることができる。

【0011】本発明の第2の手段は、前記第1の手段において、前記振分手段により認識された前記プレイヤキャラクタを移動表示する移動表示手段と、前記プレイヤキャラクタと前記敵キャラクタとの攻撃の間合いを判定する距離判定手段と、前記距離判定手段で前記間合い以内にあると判定された状態で前記プレイヤキャラクタへ前記敵キャラクタとの戦闘の指示を行う戦闘指示手段

と、前記戦闘指示手段により指示された戦闘を前記表示手段に表示する戦闘表示手段とを備えたものである。

【0012】プレイヤキャラクタを移動表示するとは、敵キャラクタと戦闘可能な距離まで近づくまたは敵から逃げる等のための移動を表示することである。攻撃の間合いとは、攻撃方法による攻撃可能な距離であり、たとえば剣での攻撃では敵キャラクタへ近づくことが必要であり、弓や魔法での攻撃では距離が離れていてもよい。このような間合いに入った状態で、当該キャラクタに剣や魔法による攻撃、あるいは防御等を指示することにより敵キャラクタとの戦闘が表示される。

【0013】本発明の第3の手段は、プレイヤキャラクタと敵キャラクタを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとに相互に攻撃等を行わせるプログラムを格納した記録媒体において、前記プレイヤキャラクタへの入力認識のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクタを予め振り分ける振分ステップを備えたプログラムを格納した記録媒体である。

【0014】記録媒体としては、CD-ROM、ゲームカートリッジ、フロッピーディスク、磁気ディスク、光磁気ディスク等あらゆる記録媒体を用いることができるが、この中でも特にゲームに適しているのはCD-ROMおよびゲームカートリッジである。

【0015】

【発明の実施の形態】本発明の実施形態を図に基づいて説明する。

【0016】

【実施例1】図1は本発明のビデオゲーム装置をビデオディスプレイ装置4(以下、単に「ディスプレイ4」という)に接続した状態を示している。

【0017】ゲーム機本体1は、外部入力装置としてコントローラ3が接続されており、さらにゲームプログラムを提供するCD-ROM2が装着されている。ディスプレイ4はゲーム機本体1から出力される表示記号および音声記号を表示画像および音声としてプレイヤに提供するためのものであり、一般家庭用のテレビ受像機を用いることができる。

【0018】図2は、ゲーム機1を中心としたハードウェアブロックを示している。ゲーム機本体1内には、CD-ROM2よりプログラムおよびデータをバス7を通じて順次読み出してメモリ8に格納するとともに順次実行処理するCPUを有している。プログラム実行中にコントローラ3のいすれかの操作ボタンが押されると割り込みが発生し、これがCPUに伝えられて当該割り込みで定義された処理が実行される。

【0019】コントローラ3は、種々の操作ボタンを有しているが、本発明に関連するものだけを説明する。平面方向からみたコントローラ3の左方には方向キー9が設けられている。一方、コントローラの右方には○ボタ

ン、△ボタン、△ボタンおよび□ボタンのボタン群10が配列されている。また、コントローラ3の中央部にはスタートボタンおよびセレクトボタンが設けられている。さらに、コントローラの前面(図1では上部)には、左側にL1、L2および右側にR1、R2ボタンが設けられている。これらの各ボタンの操作については後述する。

【0020】図3は本実施例の機能ブロック図を示している。味方 敵キャラクタ表示部31は、ディスプレイ上にプレイヤキャラクタと敵キャラクタを表示する。プレイヤキャラクタ指定部32は、コントローラ3のL1、L2、R1またはR2ボタンが押されたことを検知すると、当該ボタンに割り付けたプレイヤキャラクタを認識する。

【0021】これをフロー図で示したものが図4である。すなわち、プレイヤキャラクタおよび敵キャラクタを表示した状態で(ステップ401)、コントローラのL1、L2、R1またはR2が押されると(402)、プレイヤキャラクタの1つを認識する(403)。

【0022】たとえば、図5に示すように画面上に敵キャラクタ(52)と、味方キャラクタ(51a、51b、51c、51d)が表示されている場合、コントローラのL1、L2、R1、R2ボタンにはそれぞれキャラクタ51a、51b、51c、51dが割り付けられているものとする。ここで、プレイヤがL1ボタンを押したとするとそれ以後の作戦入力指示はキャラクタ51aに対するものであると認識される。

【0023】このようなコントローラのL1、L2、R1、R2ボタンに対するキャラクタの割り振りは、敵キャラクタと味方キャラクタとがさらに画面上で入り乱れた戦闘状態となった場合での任意の味方キャラクタに対する作戦指示を、より簡単にかつ確実にする。

【0024】

【実施例2】実施例1で説明した技術を用い、さらに以下の処理を行うことができる。すなわち図3で、プレイヤキャラクタ移動表示部33は、コントローラ3の方向キーが押されたことを認識するとプレイヤキャラクタを押されたキーの方向へ移動表示する。味方 敵キャラクタ距離判定部36は、プレイヤキャラクタ座標値検出部34が検出するプレイヤキャラクタの座標値と、敵キャラクタ座標検出部35が検出する敵キャラクタの座標値とから、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとの座標上の距離を認識し、プレイヤキャラクタの攻撃が可能かを判定する。攻撃が可能な距離であると判断した状態において、プレイヤキャラクタ作戦支持部37は、可能な作戦の一覧を表示する。コントローラ3の方向キーで作戦の1つがカーソルで指定され、○ボタンが押されるとプレイヤキャラクタの作戦を認識する(図5参照)。戦闘表示部38は、認識した作戦によりディスプレイ4に戦闘の表示を行う。

【0025】これを図4のフロー図で示すとステップ404以下となる。すなわち、プレイヤキャラクタが認識された状態で(403)、コントローラ3の方向キーが押されると(404)、押された方向への当該キャラクタの移動表示をし(406)、プレイヤキャラクタの座標値の検出と(407)、敵キャラクタの座標値の検出を行う。この2つの座標値からプレイヤキャラクタと敵キャラクタとの距離を算定し、攻撃可能な距離かを判定する。攻撃可能な距離と判定された場合は、可能な作戦一覧を表示する(411)。ここでコントローラの方向キーと○ボタンにより作戦が指定されると(412)、戦闘表示を行う。なお、ステップ404、409および412にはタイムリミット405、410および413でそれぞれタイムオーバー処理をする。

【0026】このように、本実施例によれば、割り付けられたボタンによりキャラクタを指定し、戦闘の作戦を容易に入力することができるようになった。

【0027】

【発明の効果】本発明によれば、ロールプレイングゲームにおけるリアルタイム形式での戦闘での指示操作性を

高め、プレイする楽しみを倍加することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明のビデオゲーム装置をビデオディスプレイ装置に接続した状態を示す説明図

【図2】 ゲーム機本体を中心としたハードウェア構成を示すブロック図

【図3】 実施例を説明するための機能ブロック図

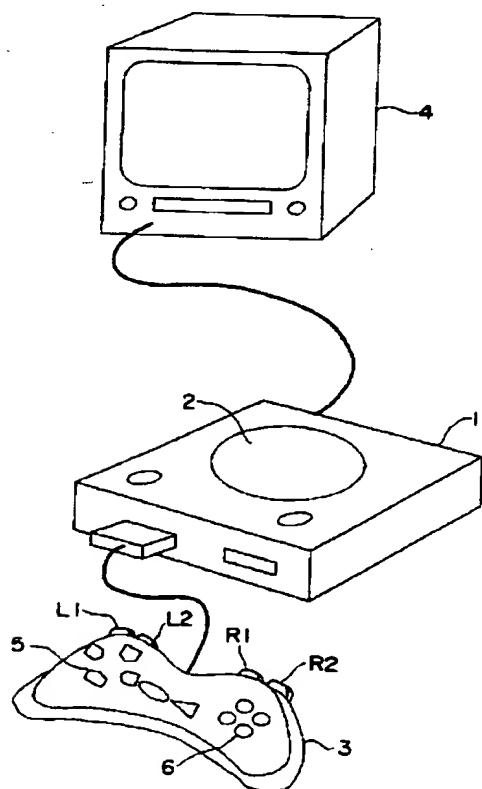
【図4】 実施例を説明するためのフロー図

【図5】 実施例を説明するための戦闘表示の説明図

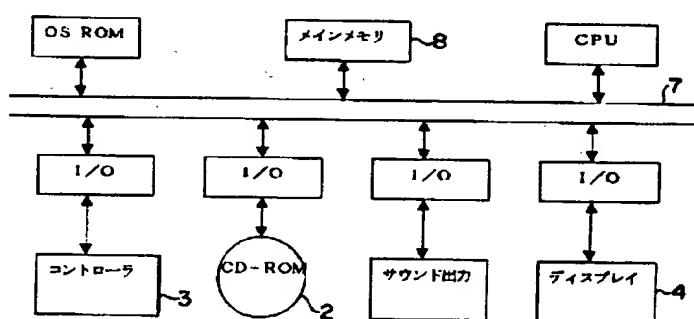
【符号の説明】

- 1 ゲーム機本体
- 2 CD-ROM
- 3 コントローラ
- 4 ディスプレイ
- 5 方向キー
- 6 ボタングループ
- 7 バス
- 8 メモリ
- 51 プレイヤキャラクタ
- 52 敵キャラクタ

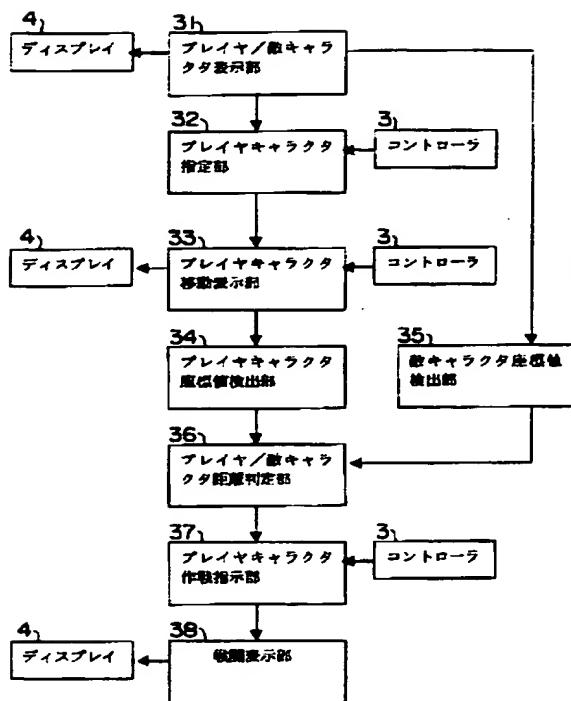
【図1】



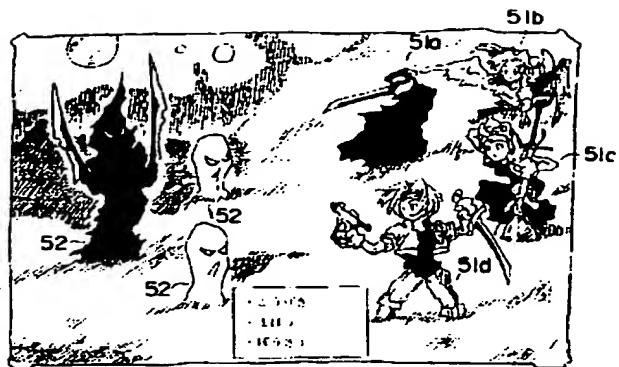
【図2】



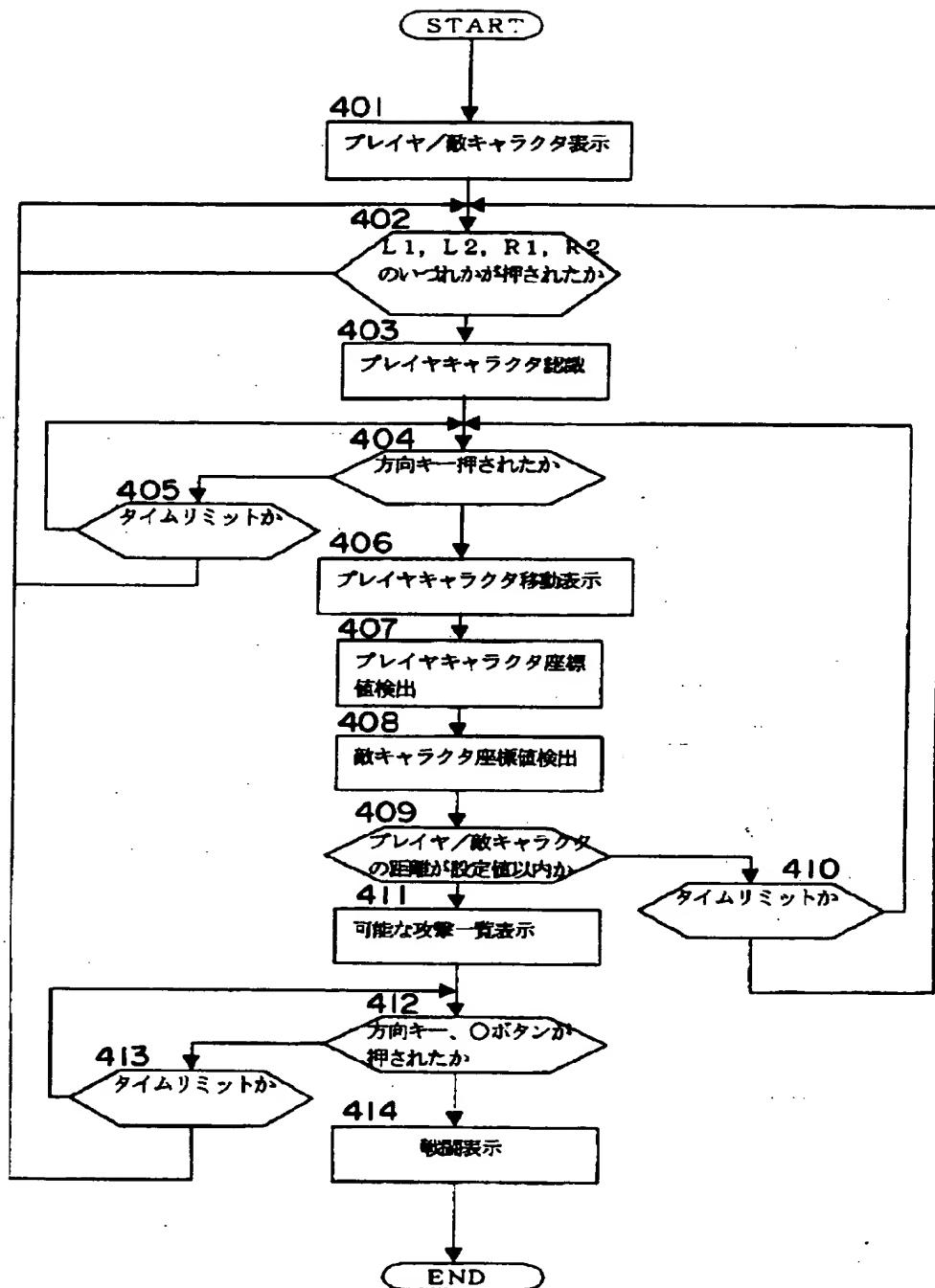
〔四三〕



【圖 5】



【図4】



Patent Abstracts of Japan

PUBLICATION NUMBER : 11197359
PUBLICATION DATE : 27-07-99

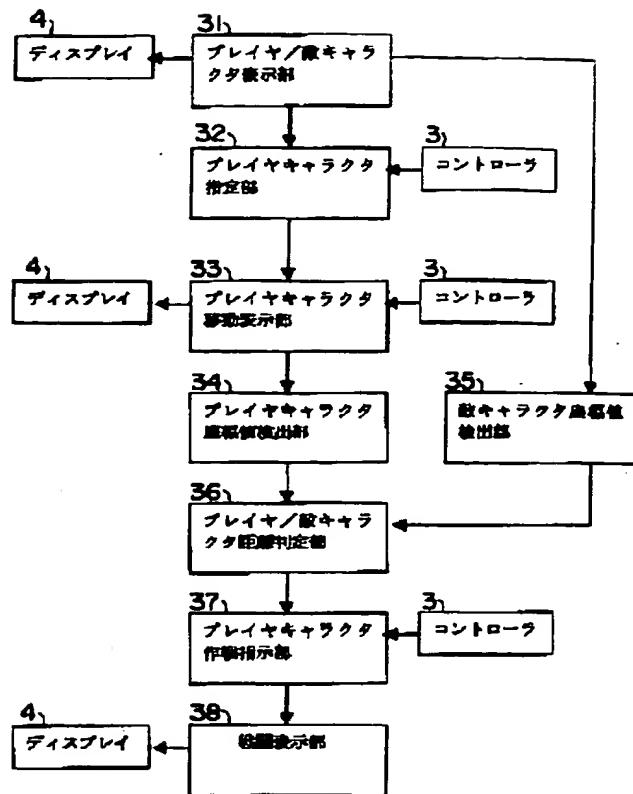
APPLICATION DATE : 12-01-98
APPLICATION NUMBER : 10004275

APPLICANT : ENIX CORP;

INVENTOR : ASANUMA MINORU;

INT.CL. : A63F 9/22 A63F 9/24

**TITLE : VIDEO GAME DEVICE AND
RECORDING MEDIUM STORING
PROGRAM**



ABSTRACT : PROBLEM TO BE SOLVED: To improve operability in the inputting of a game-plan instruction for the battle of a roll playing game by disposing an allocation means for allocating in advance a player character to a button or key provided on an input means in order to specify an input to the player character.

SOLUTION: An ally/enemy display part 31 displays a player character and an enemy character onto a display, and when detecting the depression of the button of a controller 3, a player-character-specifying part 32 recognizes a player character assigned to the button. And it recognizes that a game-plan input instruction after that is given for the recognized character. This makes it possible to give more easily and surely a game-plan instruction for an arbitrary ally-character in the case the enemy character and the ally character fight a battle more furiously on the screen.

COPYRIGHT: (C)1999,JPO

PUBLICATION NUMBER : 2001009156
PUBLICATION DATE : 16-01-01

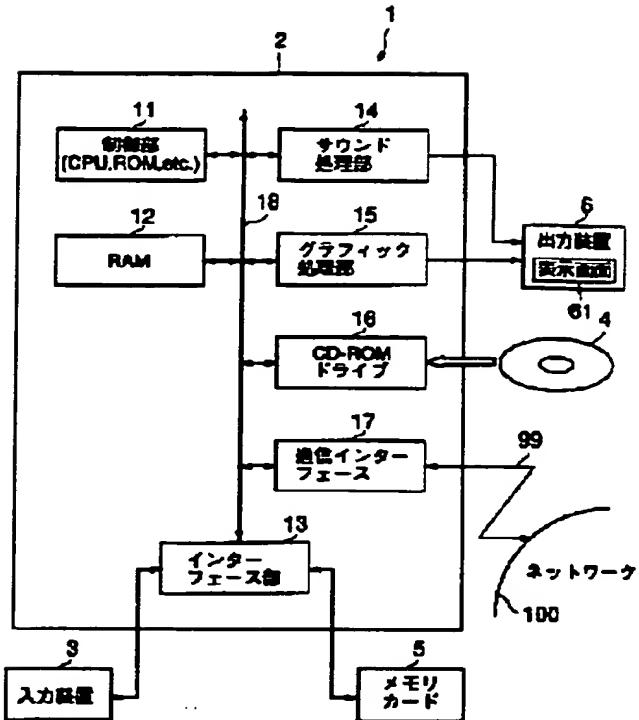
APPLICATION DATE : 30-06-99
APPLICATION NUMBER : 11185575

APPLICANT : SQUARE CO LTD;

INVENTOR : MATSUNO YASUKI;

INT.CL. : A63F 13/00 A63F 13/10

TITLE : RECORDING MEDIUM READABLE BY COMPUTER, DISPLAY CONTROL METHOD OF GAME, AND GAME DEVICE



ABSTRACT : PROBLEM TO BE SOLVED: To improve interest by constituting the program of a recording medium so as to set the attack range to a target on the basis of a character position and three-dimensionally display the attack area.

SOLUTION: The data stored in a CD-ROM that is a recording medium 4 is read by a DC-ROM drive 16. The control part 11 of a game device 11 performs a control according to the read game program. Namely, at the time of starting, the game program or data is read from the recording medium 4 on the basis of an operating system stored in a built-in ROM and transferred to a RAM 12. The control part 11 three-dimensionally displays an effective attack area on the display screen of an output device 6 by use of its area setting table on the basis of the program of the RAM 12. Accordingly, the strategic property can be enhanced to improve the interest.

COPYRIGHT: (C)2001,JPO

THIS PAGE BLANK (USPTO)

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.

Best Available Copy